

GATEWAY LA RÉVOLTE

CHALLENGE SOLO



Un jeu de John Hawkins et Michelle Menard
Illustré par Sean Andrew Murray
Édité par CoolMiniOrNot et Egde Entertainment

Challenge solo : La Société des jeux
Rédaction : SoloGames
Relecture : Amyitis

La Révolution ne saurait attendre !

L'objectif du challenge solo est de contrôler le Centre-Ville, mais pour cela ; Il faudra d'abord contrôler l'ensemble des Quartiers autour du Centre-ville pour pouvoir entrer dans le cœur de la Ville et prendre possession de la Cité.



MISE EN PLACE

La mise en place de la zone générale et du deck de cartes Révolution est identique à la règle de base. Le joueur choisira un des sept scénarios disponibles à la fin du livret de règles.

Pour la mise en place de la Ville, le joueur utilisera les Quartiers suggérés par le scénario, placera la tuile Centre-Ville au milieu de la table et les six tuiles Quartier autour, faces non-Ruines visibles.

Le joueur constitue le deck de cartes Evénements pour une partie à 2 joueurs (cartes Evénements 2+).

Le joueur crée son deck de départ comme le livret de règles (7 **Carriole de Saloran**, 1 **Vendeur Argethien**, 3 **Rebelle** et 1 **Meneur de Faction**), pioche 1 carte Pierre Runique Commune et prend ses pions joueur.

Les marqueurs de tuiles Quartier ne seront pas placés sur les tuiles Quartier mais constitués en une pile de six, sept ou huit marqueurs suivant le niveau de difficulté. Ils auront un autre effet au cours du jeu.

- Mode facile : Constituer une pile de six marqueurs numérotés de 1 à 6. Les deux marqueurs X seront posés sur le deck de cartes Evénements.
- Mode normal : Constituer une pile de sept marqueurs numérotés de 1 à 6 + un X. Le deuxième marqueur X sera posé sur le deck de cartes Evénements.
- Mode difficile : Constituer une pile de huit marqueurs numérotés de 1 à 6 + deux X.

Bien mélanger la pile de marqueurs.

Les marqueurs n'étant pas placés sur les tuiles Quartier, on considérera que les Quartiers sont numérotés de 1 à 6 dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur place un Garde de la Ville dans chaque Quartier et trois Gardes de la Ville dans le centre-Ville.

Le joueur place les pions Infamie à portée de main.

Vous êtes prêt à jouer !



TOUR DE JEU

Le joueur effectue son tour de jeu comme dans la règle de base (phases de **Déploiement**, **Recrutement**, **Attaque** et **Entretien**).

Quand le joueur occupe un Quartier, il place son pion joueur sur la tuile Quartier jusqu'à la fin de la partie. L'action bonus de la tuile ne sera appliqué qu'une fois.

A la fin de son tour, il prend le marqueur en haut de la pile de marqueurs et place un Garde de la Ville sur la tuile de Quartier correspondante.

Si la tuile de Quartier contient déjà trois Gardes, il placera un Monstre.

Comme dans la règle de base, si un Quartier est occupé par trois Monstres, il est détruit et la tuile est retournée face Ruines (voir Conditions de défaite).

Une carte Evénement sera piochée du deck Evènement au cours de la partie, selon l'une des trois conditions :

- ☞ Soit le deck de Gardes est vide,
- ☞ Soit le deck de Monstres est vide,
- ☞ Soit la pile de marqueurs est vide.

- Si le joueur est dans le mode facile, il prend un marqueur X, le mélange avec les marqueurs numérotés, forme une nouvelle pile de marqueurs et suit les instructions sur la carte Evénement. Quand une des trois conditions se renouvellera, il fera de même avec le deuxième marqueur X.
- Si le joueur est dans le mode normal, il prend le marqueur X, le mélange avec les marqueurs numérotés et le premier marqueur X, forme une nouvelle pile de marqueurs et suit les instructions sur la carte Evénement.
- Si le joueur est dans le mode difficile, il forme une nouvelle pile de marqueurs et suit les instructions sur la carte Evénement.

Effet des marqueurs X dans la pile de marqueurs.

A la fin de son tour, quand le joueur révélera un marqueur X, il prendra de nouveau un marqueur et son effet sera multiplicateur. Sur la tuile Quartier, au lieu de placer un Garde, il en placera deux.

Quand un Garde sera placé sur un Quartier contrôlé par un joueur, le joueur aura deux choix :

- ☞ Soit le combattre à son tour de jeu,
- ☞ Soit le soudoyer en payant avec ses pions Infamie à chaque tour de jeu. Le montant à payer est indiqué en bas à gauche de la carte des Gardes (losange bleu).



A la fin de son tour, chaque Garde présent sur un Quartier contrôlé par le joueur devra être soudoyé de sa valeur de carte (voir Conditions de défaite).

Si le marqueur demande de placer un Garde sur un Quartier retourné face Ruines, le Garde sera placé sur le Centre-Ville.

Si le Centre-Ville est déjà occupé par trois Gardes, le joueur placera un Monstre.

Si le Centre-Ville est occupé par trois Monstres, il est détruit (voir conditions de défaite).

CONDITIONS DE DEFAITE

- ☞ Si tous les Quartiers de la Ville sont détruits, le joueur a perdu.
- ☞ Si le joueur n'a plus de pions Infamie pour soudoyer un Garde, le joueur a perdu.
- ☞ Si le Centre-Ville est occupé par trois Monstres, il est détruit; le joueur a perdu.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur est victorieux s'il contrôle l'ensemble des Quartiers et le Centre-Ville.

Il est rappelé que pour rentrer dans le Centre-ville, le joueur doit d'abord contrôler l'ensemble des Quartiers.



La démonstration du challenge solo est disponible sur : https://youtu.be/nV_InFzRf3Y